

Beutelschneider Murrelwelt:

Das Imperium der Schuldreinen

Stimmung

Pazifische Inselketten, vom Bürgerkrieg zerstörte Landschaften, religiöse und philosophische Konflikte, Schuldreine welche eine Verbindung zu den Ebenen des Multiversums herstellen, Arkane Magie welche die natürliche Hintergrundstrahlung korrumpiert und mithilfe der Sternbilder am Nachthimmel gewirkt werden kann. Kriegerunternehmen, die Ruhm und Profit wittern, Marodeure und Söldner welche das Land durchziehen; wirtschaftliche, politische und religiöse Unruhen, uralte Ruinen und deren Geheimnisse. Finstere Entitäten, welche als Wandersterne den Nachthimmel bereisen. Aufbruch in ein neues Zeitalter oder Niedergang in den Feuern des Chaos?



Einleitung

Entstanden ist die Idee an dieser Murrelwelt während den Arbeiten am Modul "Die Ödnis der Imperialen Akademie". Das Interesse an den großen Kriegen vor dem 20. Jahrhundert war schon immer groß bei mir und mein geheimer Favorit, der siebenjährige Krieg, inspirierte mit seinen

Schlachtfeldern das pazifisch-anmutende Setting dieser Murrelwelt. Dies sollte die Grundlage bilden, um nicht das typische europäische Fantasy-Setting abzubilden. Hinzu kamen Einflüsse aus dem Videospiel(kunstwerk) *Disco Elysium* mit seiner spannenden Abbildung einer fremden und zugleich doch nicht so unbekanntem Welt, dem schrullig bizarren *Vornheim* und dem



düsteren *Doskvol*. Die Kosmologie wurde stark inspiriert durch *Zeitgeist - The Gears of Revolution*.

Der ganze Prozess der Welterschaffung wurde stets begleitet von *Beutelschneider* und dessen Möglichkeiten, Mechaniken und Besonderheiten. So wurde zum Beispiel das Konstrukt rund um die Schuldreinen und den Sternbildern durch die Anwendung von Magie in *Beutelschneider* gebildet.

Überhaupt, die Anwendung von Magie, ihren Möglichkeiten und Auswirkungen standen ab Beginn im Zentrum der Überlegungen. *Beutelschneider* bietet einen Werkzeugkasten und lädt ein zum Selbermachen und Neu Interpretieren.

Und genau so soll diese Murmelwelt und das dazugehörige Modul genutzt werden - man soll sich daraus bedienen wie aus einem Werkzeugkasten und alles nutzen was gefällt und weglassen oder ändern was nicht.

Überblick

Als Leitfaden zur Erschaffung dieser Murmelwelt diente die Methode nach Gary Gygax und Ray Otus "Die Gygax '75 Methode".

Diese empfiehlt zu Beginn eine Übersicht zu erstellen, in welcher die wichtigsten Kernaspekte der Kampagnenwelt beschrieben werden, um es den Mitspielern am Tisch kurz und bündig schmackhaft machen zu können.



Nachfolgend werden nun die einzelnen Aspekte aufgelistet. Später wird im Detail auf diese eingegangen.

- Zentral hervorgehoben soll die Unterscheidung zwischen Arkaner und Klerikaler Magie werden.
 - Kleriker:
 - Habe Zugriff auf neun Domänen, hergestellt durch die Verbindung der Schuldreinen.
 - Können Ihre Magie von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang wirken.
 - Korrumpieren nicht die natürliche Hintergrundstrahlung.
 - Gehören einer Gemeinde oder einer Institution an, durchlaufen eine Priesterausbildung.
 - Magier:
 - Beziehen ihre Domänen aus den Sternbildern und Wandersternen.
 - Können Ihre Magie von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang wirken.
 - Korrumpieren die natürliche Hintergrundstrahlung.
 - Benötigen zum legalen Ausüben der Magie einen Abschluss an der Universität und eine Konzession.

- Die Inselketten waren nicht die ursprüngliche Heimat der Imperialen. Vor Jahrhunderten wurde das Land jenseits des Meeres in einem großen Krieg komplett verwüstet. Ohne das Wissen um das *Ritual der Aszendenz* waren lediglich die arkanen Künste der Magie bekannt. Durch die magisch verursachte Verstrahlung und eine weitaus größere Katastrophe waren die überlebenden Menschen gezwungen zu fliehen. Zwar bereits seit Jahrhunderten auf den nun bekannten Inseln, jedoch gibt es den Dschungeln und Höhlen der Inseln noch Vieles zu entdecken.
- Die bekannte Welt und insbesondere die Inseln und Kolonien des Imperiums sind durch Militär und Kaufleute gut kartografiert, für den einfachen Bürger jedoch ist das Kartenmaterial zumeist nicht zugänglich. Dadurch lassen sich Reiserouten nur mäßig planen, meist von Etappe zu Etappe. Reisen, besonders über große Distanzen, sollen wieder gefährlich und abenteuerlich werden. Reisen werden als *Questen* oder *Herausforderungen* behandelt.
- Das Setting wird bestimmt durch skurrile, teils bizarre Sitten, Gebräuche und Glaubenssätze innerhalb der Gesellschaft. Oft haben diesen einen mystischen oder okkulten Hintergrund. Im Alltag wird eisern darauf geachtet, dies alles einzuhalten.
- Ein großer Konflikt innerhalb des Settings ist die Frage nach höheren Mächten - nach dem Bürgerkrieg hadern viele mit dem Glauben an die Schuldreinen und möchten sich - wie zuvor - von der Klerikalen und Arkanen Magie abwenden um sich dem technischen Fortschritt zu widmen der nach dem Verlassen der alten Heimat eingesetzt hatte.
- Durch das sogenannte *Ritual der Aszendenz* ist es den Priestern möglich, mithilfe eines *Schuldreinen*, eine Verbindung zu den Domänen und Ebenen des Multiversums zu schaffen. Hierdurch können Priester am Tag Zauber jener Domänen wirken. Im Pantheon des Imperiums existieren stets drei Schuldreine. Die Schuldreinen, ob bereits im Pantheon oder vor dem Ritual zu Lebzeiten, genießen einen Status wie sie ihn bei uns nur die größten Popstars kennen.

Historie

In diesem Abschnitt sollen die Meilensteine der Geschichte des Imperiums behandelt werden. Hierbei wird aktuell kein Augenmerk auf Detailtiefe gelegt.

Der Exodus in eine neue Welt

Im letzten Jahrzehnt vor der als Exodus bekannten großen Flucht entbrannte zwischen den alten Völkern des Festlandes ein Krieg um Ressourcen und Vormachtstellung. Bereits nach kurzer Zeit gelangte eine ideologische Dimension hinzu. Bereits vor dem Krieg erfreute sich die Dornmärkische Philosophie großer Beliebtheit.

Mit ihrer Philosophie um eine positive Betrachtungsweise auf das Ende der Welt, einer Beendigung aller Dinge im Großen wie im Kleinen und der Akzeptanz, dass alle Dinge irgendwann enden werden, nahmen sie vielen ihre Existenzängste.

Während der Krieg immer erbitterter ausgetragen wurde - mächtige Magie erhellte den Nachthimmel mit Feuer und Chaos und verwüstete ganze Landstriche - desto breiter drang die Sichtweise der Dornmärker in die Gesellschaft ein. Während die einfache Bevölkerung sich mit diesem Wissen tröstete, entwickelte sich in den dekadenten Kreisen des Adels eine pervertierte Version der Philosophie.

Diese predigten Nihilismus und befeuerten gläubige Generäle und Hochmagier darin, die Abwärtsspirale des Untergangs zu beschleunigen. Und so geschah es, dass der Einsatz mächtiger Magie die Hintergrundstrahlung der Natur vergiftete und die Realität der Existenzebene sich verzerrte und mit ihr alles Leben darin.

Später wurden solche magisch vergifteten Landstriche als "*Manaöde*" bezeichnet.

Im Jahr vor dem Exodus versammelten die führenden Denker der immer populärer gewordenen Dornmärkischen Philosophie ihre Anhänger - zu diesem Zeitpunkt ausgewählte hochrangige Adelige, Militärs und hochrangige Magier.

Gemeinsam beschlossen sie in ihrem Wahn das sprichwörtliche Ende der bekannten Welt. Inmitten der grauenvollsten verwüsteten Region des Kontinents versammelten sie sich, um eine wahrhaft dämonische Kraft zu beschwören.

Eine Entität des Nachthimmels, der Inbegriff des Chaos und das Ende aller Dinge - der Gezeitengeist, ihn wollten sie beschwören und somit der Welt ein Ende bereiten.

Über den Rest der Geschichte kann nur spekuliert werden, denn es gelang vielen die Flucht vom Festland, hinaus mit den letzten zivilen Schiffen auf die Weiten des Ozeans.

Und genau dort fanden sie nach vielen Monaten eine neue Heimat, fernab der Zerstörung. Eine ausgedehnte Inselkette. Einst waren sie verfeindete Nationen, nun geeint durch ein gemeinsames Schicksal und Erbe. Und an diesen Stränden bildeten sie die Grundpfeiler des Imperiums.

Die Entdeckung der Ziggurats

Eine der wohl weitreichendsten Entdeckungen der Nationen des Imperiums wurde im Jahr 80 nach Ankunft der Völker (80 A.d.V) durch einen Expeditionskorps getätigt. In den magisch verseuchten Dschungel des südlichsten Archipels fanden die Männer und Frauen

Die ersten Schuldreinen

Weitere Entwicklung

Das große Schisma

Reisen im Imperium

Kaiser und Fürsten - Strukturen des Imperiums

Pantheon der Schuldreinen

Imperialer Glaube Priester

Magie, Regulatoren und Konzessionen

Wandersterne am Nachthimmel

Bräuche, Sitten und Legenden

Imperiales Münzwesen

Aktuelle Geschehnisse

Berühmte Orte - Zb. Akademie und Magische Fakultät

Wichtige Imperiale NSC

Fraktionen innerhalb des Imperiums

Berühmte Artefakte

Abhandlung: Orks als indogenes Volk

Abhandlung: Die Kosmologie

Abhandlung: Philosophie

Abhandlung: Technik im Imperium

Abhandlung: Die Alte Heimat und der Rest der Welt

Regeln - Prädestination der Schuldreinen

Innerhalb dieses Konstrukt werden die drei Domänen bestimmt, mit denen ein Schuldreiner verbunden ist. Dabei werden nach und nach Beutel mit den Grundfarben gebildet, zufällig gezogen und anhand der Übersicht die Domänen bestimmt.

Zu Anfang wird ein Beutel erstellt mit je einer Murmel jeder Farbe (rot, grün, blau, schwarz und weiss). Anschließend wird eine Murmel gezogen. Anhand derer wird im nächsten Schritt die genaue Domäne bestimmt. Dieser Vorgang wird drei Mal wiederholt, bis drei Domänen bestimmt wurden.

ROT

- rot - Ordnung

- grün - Chaos
- blau - Erde
- schwarz - Wandel
- weiss - Reisen

GRÜN

- rot - Feuer
- grün - Zeit
- blau - Geburt
- schwarz - Wahnsinn
- weiss - Natur

BLAU

- rot - Schutz
- grün - Luft
- blau - Kampf
- schwarz - Wissen
- weiss - Heilung

SCHWARZ

- rot - Sklaverei
- grün - Licht
- blau - Wasser
- schwarz - Schmerz
- weiss - Leben

WEISS

- rot - Stärke
- grün - Leere
- blau - Schatten
- schwarz - Tod
- weiss - Vorsehung

Regeln - Hintergrundstrahlung

Der Umgebungsbeutel umfasst zu Beginn 40 weiße Murmeln. Mit jedem arkanen Zauber besteht die Chance, dass diese durch schwarze Murmeln ersetzt werden (siehe dnalors Blogartikel)

Effekte sind abhängig von der Anzahl der schwarzen Murmeln im Beutel. Alle Effekte sind kumulativ und treten sofort ein.

10 schwarze Murmeln:

- Bei Heilung (X) werden schwarze Murmeln lediglich zu weißen Murmeln umgewandelt

20 schwarze Murmeln:

- Weiße Murmeln werden wie schwarze Murmeln behandelt - auch bei der Vergabe von Erfahrung

30 schwarze Murmeln:

- Verletzung (3) pro Tag an dem sich die Spielfigur im Bereich befindet
- Heilung (X) findet innerhalb des Gebietes nicht statt

40 schwarze Murmeln:

- Todesstoß (3) pro Tag, an dem sich die Spielfigur im Bereich befindet.

Regeln - Hexfeldgenerierung

Anhand eines Geländebeutel wird der Inhalt und die Beschaffenheit eines Hexfeldes generiert. Die einzelnen Farben der Murmeln stehen für verschiedene Geländeformen und Merkmale. Die unten aufgeführte Aufzählung dient lediglich der Inspiration.

- **Rot** - Gebirge, Urtümlichkeit, primitiv, Feuer
- **Grün** - Wald, Flora und Fauna, Natur, Eleganz
- **Blau** - Gewässer, wild, ungestüm aquatisch, Wasser
- **Weiß** - Ebene, Heiligtum, heilig, rein, Handel, Zivilisation
- **Schwarz** - Sumpf, Einöde, Unheilig, Untote, Korruption
- **Gold** - Anomalie, Magisches Portal, meteorologische / geologische Besonderheit

1. Murmel - Landmarke / zentraler Punkt, um den es im Hexfeld hauptsächlich geht.
2. Murmel - Hauptgelände, welches vorrangig im Hex vertreten ist.
3. Murmel - Sekundärgelände, welches dem primären beigemischt ist.
4. Murmel - lokale Besonderheit, Attraktion
5. Murmel - Geheimer Bereich, welche lediglich durch genaue Erkundung oder Informationen zu finden ist
6. Murmel - Zufallsbegegnungen

Pro Hexfeld werden nacheinander 6 Murmeln gezogen um die Beschaffenheit des Feldes zu generieren. Was die Farbe einer Murmel genau bedeutet obliegt der Position an der sie innerhalb der Mechanik gezogen wurde und zuletzt dem Spielleiter.

So kann eine rote Murmel auf Position 1 bedeuten, dass in diesem Feld eine Höhlenstadt existiert, während eine rote Murmel auf Position 3 karges Felsgestein bedeuten könnte und auf Position 4 wäre die rote Murmel eine heiße Quelle oder Geysir und auf Position 6 vielleicht eine marodierende Bande.

Regeln - Generierung des Imperiums

Xxx